Desconocido

### Inicialización de la figura de palo

La función \_\_init\_\_ de nuestra nueva clase figura de palo se parecerá mucho a las de las demás clases de nuestro juego. Empezaremos dando un nombre a nuestra nueva clase - StickFigureSprite - y asignaremos esta clase a una clase padre, Sprite :

class StickFigureSprite(Sprite):  
 def \_\_init\_\_(self, game):  
 Sprite.\_\_init\_\_(self, game)

Este código es similar al de la clase PlatformSprite del [Capítulo 14](ch14.xhtml#ch14) , salvo que no utilizamos ningún parámetro adicional (aparte de self y game ). Esto se debe a que, a diferencia de la clase PlatformSprite , en el juego sólo se utilizará un objeto StickFigureSprite .

[anterior](ch15_1.html)[Subtema 2 de 9: (Ver todo)](ch15.html)[siguiente](ch15_3.html)